



CORSO VISUALIZATION OCTANE

40 ore (IT)

55 ore (EN)

ITALIAN LANGUAGE INDEX

- Introduzione
- Cosa è, tipo di renderer
- Storia, versioni, features importanti che lo caratterizzano e distinguono
- Spiegazione hardware necessario all'utilizzo
- Luci
- Spiegazione di tutti i tipi di luci
- Usare luci standard e comprendere i parametri
- Luce solare e cielo fisico
- HDRI e sfondo immagine
- Materiali
- Diffuse material / light material
- Glossy material
- Specular material
- Metallic material
- Mixmaterial
- Blend material
- Portal light material
- Fotocamere
- Camera imager
- Thin lens
- Post effects
- Motion blur
- Stereo
- Impostazioni di render (Kernels)
- Intro ai tipi di motori disponibili

- Direct lighting
- Path tracing
- PMC
- Impostazioni dispositivi
- Rendering a canali (render passes)
- Esercitazioni
- Architettura
- Esterni
- Interni
- Design del prodotto
- Stage illuminazione
- Automotive
- Materiali carrozzeria
- Texturizzazione pneumatici
- Ambientazione

ENGLISH LANGUAGE INDEX

- Intro
- Lighting (explaining Environment/ Hdr / Sun & Sky / Standard Octane lights)
- Materials overview
- Diffuse material / emissive material (lights)
- Glossy material
- Specular material
- Metallic material
- Universal material (it includes the carpaint material creation example)
- Mix / Blend material
- Portal light material

- Materials creation examples (tiles, wood, plastics, upholstery, grass materials)
- Cameras (Camera imager / Thin lens / Post effects / Motion blur / Stereo)
- Render settings (Kernels)
- Direct lighting
- Path tracing
- PMC
- Render passes
- Tips & Tricks
- Exercises
- Architecture INTERIORS
- Architecture EXTERIORS
- PRODUCT
- Automotive FULL MATERIALS CREATION & TEXTURING
- Automotive ENVIRONMENT HDR & BACKPLATE
- Automotive STUDIO LIGHTING